# Arabian Nights

Jedną z pierwszych gier, z jakimi zetknąłem się na Amidze, stanowił produkt firmy Krisalis, zatytułowany *Arabian Nights*. Była to genialna, kolorowa platformówka opowiadająca o losach małego mandaryna - Sinbada Juniora z charakterystycznym "wiaderkiem" na głowie. Gra niesamowicie mi się spodobała, męczyłem ją długie dni i noce, zaś firmę Krisalis, która ją stworzyła, z miejsca uznałem za jednego z najlepszych platformówkowych developerów (producentów). Historia jest prosta jak to w tego typu grach.




Mamy sobie głównego bohatera, skrycie zakochanego w córce sułtana Leili. Nasz bohater niestety nie jest na tyle majętny żeby otwarcie starać się o rękę swojej wybranki. By być blisko niej, załatwia sobie robotę jako ogrodnik u jej tatusia. Pech chciał, że w córce sułtana zakochał się również zły czarnoksiężnik Wezyr, który za pomocą demona postanawia porwać księżniczkę. Pewnego pięknego dnia, podczas prac w ogrodzie, na oczach Sinbada na balkon Leili przylatuje demon. Nasz bohater widząc co się dzieje biegnie jej na ratunek. Niestety, nie jest w stanie utrzymać demona, którego wysłał Wezyr. Spada z balkonu i budzi się w więzieniu posądzony o to, iż to właśnie on jest zamieszany w porwanie. Nie czekając na wyrok wyrusza w podróż, żeby ratować swoją ukochaną.

**Arabian Nights**

**Producent:** Krisalis
**Wydawca:** Krisalis
**1993**
**Platforma: Amiga**

+ rewelacyjna muzyka
+ ciekawe poziomy
+ grafika na dobrym poziomie
- fabuła ;)

**Ocena: 5-**

Tak oto zaczyna się nasza fantastyczna przygoda z *Arabian Nights*. W tej grze, aby wygrać, należy wykazać się nie tylko zręcznością, ale i umiejętnością kojarzenia przygodówkowego - używania właściwych przedmiotów w odpowiednim miejscu. Tutaj nie da się iść cały czas do przodu (i dobrze!). Trzeba się wracać i szukać kluczy, które pozwolą nam otwierać przejścia do dalszych etapów.

Nasz bohater rozpoczyna podróż z dość skromnym poziomem energii, który tracimy stopniowo przy każdym kontakcie z niebezpiecznym przedmiotem lub przeciwnikiem. W czasie podróży może go jednak rozbudować poprzez odnajdywanie skrzyń ze skarbami porozrzucanymi na poziomach. Sinbad może również zbierać różne pożyteczne power-upy jak klucze, szybkie buty, większy miecz czy rzucane pociski niezbędne do ukończenia danego poziomu. *Arabian Nights* to również genialnie zaprojektowane etapy. Arabskie lochy, przelot na latającym dywanie czy motyw z Indiany Jones'a – wyścig szalonym wagonikiem w jaskini. Takie zróżnicowanie może się podobać i gracz nie czuje się znudzony ich monotonią.

Ostatnio z sentymentu odpaliłem ją wieczorkiem na emulatorze WinUAE - obraz z kompa odpalony przez HDMI i zapodany na 32 calowym TV LCD… miodzio! Tak mnie wciągnęła że spać położyłem się nad ranem. Prawdziwy oldskool! ☺

**Tomasz Bylewski <BYLU>**



# Soccer Kid




Na początku lat 90-tych platformówki były jednym z najpopularniejszych gatunków gier. Powstawało ich naprawdę mnóstwo, większość z nich - z czego się bardzo cieszę - robiono na Amigę, gdyż swoimi możliwościami, jeżeli chodzi o ten gatunek, biła ówczesne pecety na głowę. *Soccer Kid* to z pewnością jedna z lepszych platformówek wydana na Amigę.

Głównym bohaterem jest dzieciak, fanatyczny miłośnik piłki nożnej uzbrojony w futbolówkę, który dzięki fenomenalnej technice dokonuje cudów z piłką. Piłka jest jego jedyną bronią służącą do pokonywania wielu przeszkód stojących mu na drodze przez kolejne poziomy. Jego celem jest odnalezienie złotego Pucharu Świata porwanego przez szalonego kosmitę ;). Ów złodziejaszek zrobił to tak niefortunnie że puchar rozpadł się na kawałki na wszystkie strony świata. Mniej lub bardziej konwencjonalne zagrania, które potrafi wykonać tytułowy dzieciak, umożliwiają mu wędrówkę przez państwa w których te części spadły.

Przemierzamy więc kolejno Anglię, Rosję, Japonię, Włochy… Każdy z etapów podróży zawiera elementy i przeszkadzajki charakterystyczne dla niego. Większość z nich wymaga potraktowania piłką, dlatego nie możemy sobie pozwolić na beztroskie bieganie jak w *Mario* czy *Sonicu*. Tutaj od pośpiechu bardziej liczy się precyzja, dlatego taki typ zabawy nie każdemu może się podobać.

Gra powstała w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych i utrzymana jest na poziomie średnioamigowskim. Mamy więc niezwykle kolorowe, dwuwymiarowe poziomy, po których porusza się widziany z boku bohater. Mamy płynny scrolling, dzięki któremu nasz bohater znajduje się zawsze na środku ekranu, a naszym zmaganiom uprzyjemnia lekka muzyczka.

Gra nie jest aż tak trudna, co czyni z niej przyjemną rozrywkę. W *Soccer Kid* możemy również zagrać na Pececie oraz konsolach SNES, Sega Mega Drive oraz przenośnym GameBoyu.

**Tomasz Bylewski <BYLU>**




**Soccer Kid**

**Producent:** Krisalis
**Wydawca:** Krisalis
**1994**
**Platforma: Amiga,** GB, Sega Mega Drive, PC, SNES

**+** ciekawe, zróżnicowane poziomy
**+** muzyka
**-** nie każdemu się spodoba ze względu na charakter

**Ocena: 4**

# Superfrog

Gry Team 17 zawsze wzbudzały podziw wśród amigowych graczy zarówno porządnym wykonaniem audiowizualnym, jak i sporą grywalnością. Nie inaczej jest z platformówką *Superfrog*, uważaną przez wielu za najlepszą, jaka pojawiła się na Amidze.

W grze wcielamy się w żabkę z peleryną na plecach i udajemy się w szeroki świat w poszukiwaniu swojej ukochanej. Jak dowiadujemy się z intra, księżniczka została porwana przez złą wiedźmę. W tym miejscu gracz bierze sprawy w swoje ręce i zaczyna się zabawa.




Pełen energii rusza więc w swoją długą podróż. Do przemierzenia ma 6 światów (Las, Zamek, Cyrk, Piramida, Arktyka, Kosmos), każdy podzielony na cztery poziomy, na których osiągnięcie celu będzie nam utrudniać cała plejada stworków, np. nietoperze, ślimaki, węże, jeże, kolce, kolczaste kule itp... Naszym zadaniem jest zebranie odpowiedniej ilości złotych monet, rozrzuconych i poukrywanych w każdym z 24 poziomów, aby otworzyć przejście do następnego etapu.

Największą zaletą tej nieskomplikowanej gry jest jej dynamika. Postać naszego zielonego bohatera porusza się bardzo szybko. Po drodze oprócz monet znajdujemy również inne przedmioty: owoce dające punkty, zielone żabki służące za broń miotaną, pozwalające latać skrzydełka, oraz oczywiście regenerującą nasze zdrowie lucozadę. Poziom trudności jest dobrze wyważony. Od prostych początkowych etapów rośnie stopniowo w górę.




Wykonanie gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Bajecznie kolorowa grafika, mimo że tylko 32-kolorowa, tryska wprost cukierkową soczystością kolorów, przywodzi na myśl klasyczne kreskówki. Animacja naszej żabki, jak i innych postaci, jest bardzo płynna i szczegółowa.

Muzyka nam towarzysząca dorównuje poziomem grafice. Kilka bardzo przyjemnych motywów muzycznych idealnie współgra z samą rozgrywką.



*Superfrog* to gra lekka, łatwa i przyjemna. Można przy niej miło spędzić kilka godzin. Wbrew pozorom gra nie jest trudna.

*Superfrog* jest jedną z nielicznych gierek, do których z przyjemnością wracam co jakiś czas. Daje przyzwoitą dawkę dobrej i nieskomplikowanej zabawy. Polecam ją każdemu.

**Tomasz Bylewski <BYLU>**

**Superfrog**

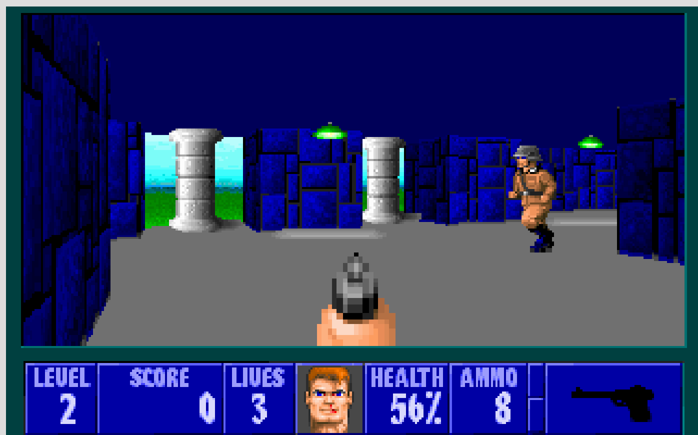
**Producent:** Team 17
**Wydawca:** Team 17
**1993**
**(PC: 1994)**
**Platforma:** **Amiga**, PC

\+ wykonanie audiowizualne
\+ grywalność

**Ocena: 5**

# Wolfenstein 3D

Legenda z samej racji bycia legendą jest nietykalna. Co jest słynne, jest dobre - taka jest




święta zasada i kto ją zakwestionuje, ginie marnie. Tak więc postanowiłem narazić się na śmierć dla waszej przyjemności, Czytelnicy.
Fabułę zna każdy. B. J. Blazkowicz, agent doskonały, jednoosobowa armia, człowiek-orkiestra i hodowca tchórzofretek przelatuje przez parę nazistowskich obiektów, po drodze urządzając napotkanym hitlerowcom krwawą imprezę. Z pianą na ustach w naszą stronę podążają odziani w mundury szwabscy wojacy po to tylko, by zaraz nakryć się nogami. Oblicze bohatera rozciąga co chwila złowieszczy uśmiech, gdy do jego rąk trafia kolejna broń...




...i w ogóle nie ma co dalej pisać. Wolfenstein 3D uznawany jest powszechnie za prekursora wszystkich dalszych gier FPP (dodajmy - niesłusznie, gdyż nie była to pierwsza gra tego typu), i nie ma gracza znającego się na rzeczy, który by o nim nic nie wiedział itepe, itede. Ale spróbujmy przez chwilę przestać traktować Wilkokamienia jako obiekt muzealny i sprawdzić, czy można pograć weń z przyjemnością.
Design poziomów jest prosty, w niepochlebnym tego słowa znaczeniu. Wolf3D charakteryzuje się prymitywnym engine - trójwymiarowość jest li tylko iluzją, wszystkie poziomy zbudowane są z korytarzy o jednakowej wysokości, nie ma schodów, okien czy innych luksusów. Gdyby to było jakoś dobrze rozmieszczone, zrealizowane graficznie, ale niestety - choć wszystkie te tekstury i rekwizyty graficzne ładnie wyglądają - po jakimś czasie błądzenie po labiryntach identycznych korytarzy po prostu się nudzi. Sprawy nie polepsza fakt, że autorzy najwyraźniej zamierzali stworzyć coś realistycznego. Jednym z najbardziej nienawistnych płodów tej koncepcji są długie korytarze, od których odchodzi z 10 małych pokoików, w których w większości nie ma nic poza paroma śmieciami. Wchodzenie do każdej takiej komnatki na dłuższą metę jest denerwujące. Zresztą łatwo po niedługim czasie pobłądzić. Gdyby chociaż jakiś kompas był, ale gdzie tam.
Wrogowie i broń - przez wielu uznawane za najważniejsze elementy każdej takiej gry - nie czynią zbyt wiele, by przełamać nudę. Cały oręż (w powalającej liczbie czterech sztuk broni) kompletujemy dość szybko, a i tak prawie cały czas używamy tylko jednej broni - karabinu maszynowego (no, chyba że akurat skończy nam się amunicja, wtedy idzie na noże). Przeciwników jest bardzo mało, a we wczesnych poziomach niemal jedynym wrogiem, jakiego spotkamy, są "brunatni" żołnierze. Pełnią oni zresztą li tylko rolę mięsa armatniego.
Motyw zbierania skarbów i dodawania sobie w ten sposób punktów to pomysł godzien Space Invaders, a nie takiej gry. Teoretycznie za punkty dostajemy dodatkowe życia, ale po co one komu, skoro i tak jest opcja zapisywania/ładowania gry? Zresztą oprawa dźwiękowa zdradza niejaką siermiężność gry (cóż, w końcu niejako protoplasty wszystkich strzelanin): o ile słynne okrzyki strażników oraz melodyjki lecące w tle jeszcze brzmią dobrze, o tyle kosmiczne odgłosy i wesołe pobrzdąkiwania rozlegające się przy braniu przedmiotów (o ile w ogóle uda

**Wolfenstein 3D**

**Producent:** id Software
**Wydawca:** Apogee
**1992**
**Platforma:** GBA, Mac, **PC**, SNES

**+** całkiem ładna grafika
**-** nuuuudne to
**Ocena: 2**

nam się je podnieść, gdyż gra chwilami nie zauważa, że nad nimi przechodzimy), a także wkurzające mruczenie, świdrujące nam uszy przy każdym dotknięciu ściany - sprawiają nadzwyczaj negatywne wrażenie.
Cóż, Wolfenstein to klasyk w każdym calu: każdy powinien go znać i wiedzieć, o co w nim chodzi... ale raczej mało kto będzie z tym obcował dla czystej przyjemności. Jeśli ktoś chce ciekawej, wciągającej i pozwalającej przyjemnie spędzić czas gry - to lepiej niech omija Wolfensteina.

**Korodzik**




# Spear of Destiny

...I tak B. J. Blazkowicz zniszczył Hitlera (rzekome samobójstwo to tylko pic na wodę - wynik spisku autorów pod-




ręczników do historii), polikwidował paru pomniejszych liderów i przeszedł na zasłużoną emeryturę. Teraz snuje właśnie wspomnienia o najdawniejszych dziejach swej służby, kiedy to nie pokazał był jeszcze lwiego pazura; wtedy właśnie dowództwo powierzyło mu delikatną misję: odzyskania Włóczni Przeznaczenia. Podobno jest to włócznia, którą przebito bok Chrystusa, a którą hitlerowcy wykradli (przynajmniej w grze) z Wersalu, by wykorzystać jej niezwykłą moc (jakakolwiek by ona nie była) i zapewnić sobie tym samym zwycięstwo w wojnie (drugiej) (światowej).

...Spear of Destiny to w sumie nic innego jak zbiór 21 nowych poziomów, tym razem nie rozdzielonych na epizody, ale zawartych w jednym ciągu. W porównaniu z pierwowzorem zmiany są niewielkie. Są nowe tekstury ścian, nowi bossowie (choć większość z nich różni się od starych tylko nowym wyglądem), doszedł jeden nowy przedmiot - duże pudełko z amunicją (no i oczywiście sama Włócznia). Grafika nadal trzyma całkiem wysoki poziom. Niestety, design poziomów pozostał równie kiepski jak w Wolfie, tyle, że autorzy jeszcze bardziej kochają małe pokoiki z jednymi drzwiami i służące jedynie do trzymania w nich kilku przedmiocików.

No i niestety, podobnie jak w Wolfie, nuda szaleje. Łazimy, łazimy, błądzimy, gubimy się, co jakiś czas strzelamy i tak w koło Macieju. Jedynymi naprawdę ciekawymi i emocjonującymi momentami są walki z bossami. Po namyśle trzeba też stwierdzić, że ostatni poziom i zakończenie gry są naprawdę świetne. Pozostaje tylko pytanie, czy warto w to grać? Cóż, powiem tak: jeśli podobał ci się Wolfenstein - Spear of Destiny też polubisz. A jeśli nie... no cóż.

**Korodzik**

**Spear of Destiny**

**Producent:** id Software
**Wydawca:** FormGen
**1992**

\+ oprawa
\- ostry atak nudy

**Ocena: 2+**

